Базовые ходы

Действовать под угрозой

Покрывает попытки сделать что-то в ситуации сильного стресса или опасности. Примеры действия под угрозой: заниматься своим делом, если баньши кричит на вас; забаррикадировать дверь до того, как в неё ворвутся гигантские крысы; сопротивляться ментальному доминированию мозгового червя; сражаться, когда вы тяжело ранены.

Когда ты действуешь под угрозой, брось +Хладнокровие.

- На 10+ ты делаешь то, что собирался
- На 7-9 Хранитель предложит тебе неполноценный результат, трудный выбор или цену, которую тебе придётся заплатить
- При провале дела идут к чёрту

Прийти на помощь

Когда ты помогаешь другому охотнику с его ходом, бросьте +Хладнокровие.

- На 10+ твоя помощь даёт ему +1к броску
- На 7-9 твоя помощь даёт ему +1 к броску, но ещё ты подставляешься под угрозу или опасность.
- При провале ты подставляешься под угрозу или опасность, не оказав помощи.

Обрати внимание, что бонусы от помощи не складываются: если два человека успешно приходят на помощь, охотник получит только +1 к броску.

Расследовать дело

Расследование может быть произведено любыми способами: изучение следов монстра, опрос свидетелей, криминалистический анализ, чтение старого фольклора в библиотеке, поиск имени монстра в гугле, проведение опытов над захваченным монстром и так далее. Что угодно, что может дать вам дополнительные сведения о происходящем, является честным способом совершить ход расследования.

Когда ты расследуешь дело, брось +Проницательность.

На 10+ получи запас 2, и на 7-9 получи запас 1

Один запас может быть потрачен для того, чтобы задать Хранителю один из следующих вопросов:

- Что случилось здесь?
- Какого типа это существо?
- Что оно может?
- Куда оно ушло?
- Что может причинить ему вред?
- Что он собиралось делать?
- Что скрыто здесь?

При провале ты раскрываешь какую-то информацию монстру или тому, с кем ты говоришь. Хранитель может задать несколько вопросов, на которые ты ответишь.

Важно, что твои попытки расследовать дело (и их результаты) были правдоподобны и согласовались с происходящим. Например, если ты используешь лабораторное снаряжение, чтобы исследовать улики, ты, вероятно, не сможешь узнать ничего о магическом происхождении монстра. Хранитель обязан отвечать честно, но не обязательно по́лно — только то, что ты можешь получить в вашей текущей ситуации и используя твои текущие методы. Хранитель может решить описать, как что-то, что ты только что обнаружил, связано с чем-либо, что ты узнал раньше. Хранитель может спросить: "Как ты это узнал?", и, если у тебя нет подходящего ответа, то ты должны выбрать другой вопрос вместо заданного.

Надрать жопу

Используется, когда ты сражаешься с кем-либо, кто сражается с тобой.

Когда ты оказываетесь в бою и надираешь кому-то жопу, брось +Стойкость.

На любом успехе (7 или больше) и ты, и то, с чем ты сражаешься, наносите друг другу вред. Количество вреда основывается на установленных опасностях в игре. Обычно это означает, что ты причиняешь значение урона своего оружия и твой противник причиняет значение урона своей атаки тебе.

Ты поможешь получить семь урона, прежде чем умрёшь.

Если ты бросил 10+, выбери дополнительный эффект:

- Ты получаешь преимущество: получи +1 к следующему броску, или дай другому охотнику +1 к следующему броску.
- Ты причиняешь ужасающий урон (+1 урон).
- Ты получаешь меньше урона (-1 урон).
- Ты заставляешь его передвинуться туда, куда ты хочешь.

При провали надрали твою жопу. Ты получаешь урон или оказываешься схвачен, но не наносишь никакого вреда в ответ.

Манипулировать

Используется, когда ты хочешь, чтобы кто-то сделал что-то и он не хочет этого делать. Понадобится хорошая причина, что бы они сделали то, что ты хочешь. Что считается хорошей причиной, зависит от того, чего ты хочешь и какие у тебя с ними отношения.

С друзьями и союзниками, тебе может быть достаточно просто попросить. Со свидетелями атаки монстра, ты можешь сказать, что ты с полицейскими, или просто предложить им денег за ответы на вопросы.

Когда ты дал им причину, брось +Очарование.

С обычными людьми:

- Если ты получил 10+, то они сделают то, что ты хочешь, по той причине, которую ты им дал. Если вы просишь слишком многого, они скажут, что как минимум им нужно, что бы они сделали это (или что это невозможно сделать).
- На 7-9, они сделают это, но только если ты сделаешь что-то для них прямо сейчас, чтобы доказать свои намерения. Если ты хочешь слишком много, они скажут, что, если такая вещь существует, потребуется им, чтобы это сделать.
- При провале твой подход оказался полностью неверным: ты оскорбил или разозлил цель.

С другими охотниками:

- На 10+, если он сделают, что ты просишь, то он отметит опыт и получит +1 на следующий бросок.
- На 7-9, он отметит опыт, если сделает то, что ты хочешь.
- При провале этот охотник решит, насколько ты его оскорбляешь или раздражаешь. Он отметит опыт, если решит не делать того, о чём ты просил.

Манипулирование монстрами
"Манипулировать" обычно не работает на монстрах, даже если они могут рассуждать и говорить. Ты можете попробовать заключить сделку и с одним из них, если действительно хочешь этого, но ты не сделаешь броска, который позволит тебе быть уверенным, что он выполнит свою часть сделки. Тебе остаётся только надеяться, что он — честная нечисть. Удачи.
Если ты получил ход чудовища **тёмный посредник** (или любой другой ход, прямо разрешающий это), ты можешь манипулировать монстрами, по крайней мере, если они могут рассуждать и говорить. Разумеется, монстру скорее всего понадобятся другие причины, чем нормальным людям — возможно что-то, чего ты не хочешь делать.
Миньоны могут быть или не быть восприимчивы к манипуляции. Может быть возможно манипулировать миньонами, которые являются людьми или почти людьми; теми, которые не способны к пониманию или рассуждению, манипулировать нельзя.

Защитить

Если кто-то должен получить урон, и ты способен как-то предотвратить это, то ты можете попытаться защитить его.
Когда ты предотвращаешь урон другому персонажу, брось +Стойкость.
В случае любого успеха (7 или больше), ты защитил его, но получишь весь или почти весь урон, который должен быть получить он.
Если ты получил 10+, выбери дополнительный эффект:

- Ты получаешь меньше урона (-1 урон).
- Все надвигающиеся угрозы теперь фокусируются на тебе.
- Ты причинил вред противнику.
- Ты сдерживаешь противника.

При провале ты только сделал всё хуже.

Оценить ситуацию

Когда ты осматриваешься и оцениваешь ситуацию, брось +Проницательность.
На 10+ получи запас 3, и на 7-9 — запас 1.
Единица запаса может быть потрачена, что бы задать хранителю один из следующих вопросов:

- Какой для меня лучший способ попасть внутрь?
- Какой для меня лучший способ выбраться отсюда?
- Есть ли здесь какие-то угрозы, которые мы не заметили?
- Что является наибольшей угрозой?
- Что здесь самое уязвимое для меня?
- Каков наилучший способ защитить жертв?

Если ты действуешь в соответствии с ответами, то получаешь +1, пока информации релевантна. Например, если ты спросил о лучшем пути в логово монстра, то ты будешь иметь +1, пока проникаете в него. Но когда ты окажешься внутри, эта информация больше не будет тебе помогать. Этот бонус применяется единожды к каждому броску, даже если более чем один вопрос применим к твоим действиям.
При провале ты мог не верно оценить ситуацию ("Здесь всё в порядке! Будет абсолютно безопасно пойти расследовать в одиночку!"), или ты можешь раскрыть тактические детали своим противникам (что означает, что хранитель может задать вышеперечисленные вопросы тебе).

Применить магию

Когда ты применяешь магию, скажи, чего ты пытаешься достичь, и как ты творишь заклинание, затем брось +Потусторонность.

- Если ты получил 10+, магия работает гладко: выбери эффект.
- На 7-9, есть проблемы: выбери эффект и отдачу.
- При провале ты потерял контроль над магией. Это никогда хорошо не заканчивается.

По умолчанию, магия имеет один из нижеперечисленных эффектов, длится около 30 минут и не подвергает тебя опасности, нежелательному вниманию или побочным эффектам. Если происходит отдача, то это может быть не так.
Эффекты:

- Причинить урон (1 урон игнорирует броню магический очевидный).
- Зачаровать оружие. Оно получает +1 урон и +магическое.
- Сделать одну вещь за пределами человеческих возможностей.
- Запереть место или проход против конкретной персоны или типа существ.
- Поймать в ловушку конкретную персону, миньона или монстра.
- Изгнать духа или снимите проклятие с персоны, объекта или места.
- Призвать монстра в этот мир.
- Общаться с кем-то или чем-то, с кем у вас нет общего языка.
- Осмотреть другое место или время
- Исцелить 1 урон, или вылечить болезнь, или нейтрализовать яд.

Отдача:

- Эффект ослаблен.
- Длительность эффекта сокращена.
- Ты получаешь 1 урон игнорирует броню.
- Магия привлекает немедленное, нежелательное внимание.
- Возникает проблемный побочный эффект.

Хранитель может потребовать одного или больше из следующего:

- Заклинание требует странных материалов.
- Заклинание потребует 10 секунд, 30 секунд, или минуту для сотворения.
- Заклинание требует ритуальных слов и жестов
- Заклинание требует, чтобы вы нарисовали тайные знаки.
- Тебе нужна помощь одного или двух людей, чтобы сотворить это заклинание.
- Тебе нужно обратиться к книге магии за деталями.

Если ты хочешь использовать магию за пределами указанных эффектов, то это будет серьёзная магия. Серьёзная магия использует другие правила, описанные ниже.

Серьёзная магия

Иногда обычных заклинаний и ритуалов базового хода "применить магию" недостаточно. Серьёзная магия покрывает все более могучие эффекты, такие как возвращение кого-нибудь из мёртвых или открытие портала в другое измерение. Серьёзная магия и более могущественна, и более опасна, чем "использовать магию".

Определись, какой магический эффект ты хочешь произвести, и скажи хранителю. Он определит, что ты должен сделать, чтобы сотворить заклинание. Варианты (и хранитель может выбрать больше одного):

- Ты должен потратить много времени (дни или недели), изучая магический ритуал.
- Ты должен экспериментировать с заклинанием — будет много ошибок, прежде чем ты сотворите его правильно.
- Тебе нужны некоторые редкие и странные ингредиенты и приспособления.
- Заклинание потребует долгого времени (часы или дни) для сотворения.
- Тебе нужно много людей (2, 3, 7, 13, или больше) для колдовства.
- Заклинание должно быть сотворено в определённом месте и\или в определённый момент
- Тебе будет нужно применить магию как часть ритуала, к примеру, чтобы призвать монстра, общаться с чем-то, или запечатать портал, который вы откроете.
- Заклинание создаст обозначенный побочный эффект или опасность.

Когда ты знаешь требования, тебе нужно выполнить их. Как только ты сделаешь это, искомый магический эффект просто случится. Тебе не нужно делать никакой бросок хода для серьёзной магии самой по себе, но могут потребоваться броски других ходов в процессе попыток выполнить требования.

Вред

Когда ты получаешь урон, хранитель скажем тебе, какие у этого последствия. Серьёзность травмы зависит от того, как много урона ты получил:

- 0 урона несёт только незначительный, кратковременный эффект
- Раны на 4-7 урона серьёзные и нестабильные. Состояние будет ухудшаться, если помощь не будет оказана. Отметь клеточку «нестабильно»
- 8 урона или больше убьют нормального человека, включая охотника

Броня снижает урона на своё значение.

Большинство монстров не могут быть окончательно уничтожены, пока вы не примените против них их слабость, и это же верно для некоторых миньонов.

Восстановление

- 0 урона исцеляется тут же
- При 1-3 урона ты улучшаешь своё состояние, когда получаешь первую помощь или отдых. Излечись на 1, когда это происходит
- Нестабильные раны требуют оказания помощи, чтобы стать стабильными. Пока они нестабильны, состояние может ухудшаться.
- Раны на 4+ требуют лечащего хода, время в лазарете или госпитале, или исцеляющей магии.

У тебя есть возможность исцелиться в конце дела.

- Если нет возможности для отдыха, вылечи 1 урон.
- Если времени достаточно, то исцелись полностью.

Удача

Когда ты тратишь пункт удачи, выбери одно:

- Уменьши рану, которую ты должен получить, до 0 урона
- После броска измени результат броска на 12

Когда у тебя не осталось удачи, с тобой будут происходить плохие вещи.

Повышение уровня

Отметь опыт, когда результат твоего броска 6 или меньше, или когда ход говорит тебе это.

Когда ты отмечаешь пятую клеточку опыта, повысь уровень. Сотри все пять отметок и выбери улучшение из своего списка.

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты можешь выбирать продвинутые улучшения так же, как и обычные.

Конец сессии

В конце каждой сессии хранитель задаст следующие вопросы:

- Закончили ли мы текущее дело?
- Спасли ли мы кого-то от смерти (или худшего?)
- Узнали ли мы что-то новое и важное о мире?
- Узнали ли мы что-то новое и важное об одном из охотников?

Если было один или два ответа «да», то отметь один опыт. Если три или четыре, то два.